# Artefakte von Nobura

Mini-Erweiterung

## SPIELMATERIAL

20 Artefaktmarker

## AUFBAU

Platziert alle Artefaktmarker verdeckt in einem oder mehreren gemischten Stapeln. Zieht 4 Artefaktmarker und legt sie offen unter die Bedrohungsauslage, um den Artefaktvorrat zu bilden.

## SPIELABLAUF

Diese Mini-Erweiterung ergänzt das Spiel um eine optionale freie Aktion und einen zusätzlichen Effekt für eure Würfelauswahl-Aktionen.

### Freie Aktion zur Artefaktauswahl

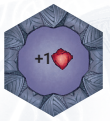
Du darfst jederzeit während deines Zugs einen Artefaktmarker aus dem Vorrat nehmen und sofort alle seine Fähigkeiten ausführen.
Artefaktmarkerfähigkeiten, deren Ziel eine Karte ist, aktivieren nur eine Fähigkeit einer im Spiel befindlichen Karte in deinem Bereich.
Lege den ausgewählten Marker dann verdeckt neben deinen Anführer. Ziehe einen neuen Artefaktmarker aus einem der verdeckten Stapel und lege ihn offen in den Vorrat, sodass wieder 4 Marker verfügbar sind.

**Du kannst während eines Zugs nicht mehr als einen Artefaktmarker nehmen. Außerdem kannst du keinen Artefaktmarker nehmen, wenn bereits einer vor dir liegt.**

### Veränderung der Würfelauswahl-Aktionen

Jedes Mal, wenn du den Würfel der Leere auswählst, darfst du einen zuvor genommenen Artefaktmarker, der neben deinem Anführer liegt, ablegen. Dieser Marker wird dann aus dem Spiel entfernt.

# GLOSSAR




Erhalte 1 Leben.

Rufe 1 deiner Karten im Spiel zurück.

Mache 1 deiner Anhänger im Spiel bereit.

Lege 1 Universalmarker auf eine deiner Karten im Spiel.

Für den Rest dieses Zugs verhalten sich alle Fähigkeiten so, als hättest du 1 zusätzlichen Anhänger, 1 zusätzliche Technologie und 1 zusätzliches Ritual im Spiel.

Verliere 1 Leben, um die Stärke deines Anführers oder eines Anhängers, den du im Spiel hast, für den Rest dieses Zugs um 2 zu erhöhen.

Gib 1 Ätherstein deiner Wahl aus, verliere 1 Leben und mache bis zu 3 Karten deiner Anhänger im Spiel bereit.

Gib 1 Ätherstein deiner Wahl aus, um 2 Universalmarker auf eine (oder mehrere) deiner Karten im Spiel zu legen.

Gib 1 Ätherstein deiner Wahl aus, um 2 grüne Äthersteine zu erhalten.

Gib 1 Ätherstein deiner Wahl aus, um 2 schwarze Äthersteine zu erhalten.

Gib 1 Ätherstein deiner Wahl aus, um 2 weiße Äthersteine zu erhalten.

Gib 1 Ätherstein deiner Wahl aus, um 2 rote Äthersteine zu erhalten.

Suche 1 deiner Karten im Spiel aus und löse eine Fähigkeit mit Würfelfarbe Grün oder Würfelbereich 1->3 aus.

Suche 1 deiner Karten im Spiel aus und löse eine Fähigkeit mit Würfelfarbe Rot oder Würfelbereich 1->3 aus.

Suche 1 deiner Karten im Spiel aus und löse eine Fähigkeit mit Würfelfarbe Weiß oder Würfelbereich 1->3 aus.

Suche 1 deiner Karten im Spiel aus und löse eine Fähigkeit mit Würfelfarbe Schwarz oder Würfelbereich 1->3 aus.

Suche 1 deiner Karten im Spiel aus und löse eine Fähigkeit mit Würfelfarbe Grün oder Würfelbereich 4->6 aus.

Suche 1 deiner Karten im Spiel aus und löse eine Fähigkeit mit Würfelfarbe Rot oder Würfelbereich 4->6 aus.

Suche 1 deiner Karten im Spiel aus und löse eine Fähigkeit mit Würfelfarbe Weiß oder Würfelbereich 4->6 aus.

Suche 1 deiner Karten im Spiel aus und löse eine Fähigkeit mit Würfelfarbe Schwarz oder Würfelbereich 4->6 aus.